



**RANCANG BANGUN *LEARNING MANAGEMENT*
SYSTEM (LMS) PADA KURSUS BAHASA ASING
KHRUFAI BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**MUHAMMAD SATYA RIZKY SAPUTRA
NIM. 2210512001**

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Muhammad Satya Rizky Saputra

NIM : 2210512001

Tanggal : 20 Juli 2026

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 20 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Satya Rizky Saputra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Satya Rizky Saputra
NIM : 2210512001
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : SI Sistem Informasi

Demi mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyatakan setuju untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta hak bebas royalti non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Learning Management System (LMS) Pada Kursus Bahasa Asing Khrufai Berbasis Web

Beserta perangkat pendukung yang ada (apabila diperlukan). Dengan hak bebas royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak untuk menyimpan, mengalih media/memformat, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, serta mempublikasikan skripsi saya, dengan ketentuan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 20 Juli 2026
Yang Menyatakan,



Muhammad Satya Rizky Saputra

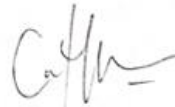
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun *Learning Management System* (LMS) Pada
Kursus Bahasa Asing Khrufai Berbasis Web
Nama : Muhammad Satya Rizky Saputra
NIM : 2210512001
Program Studi : SI Sistem Informasi

Disetujui oleh :
Penguji 1:

Catur Nugraheni Puspita Dewi, P.D., SKom., M.Kom.



Penguji 2:

Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom.



Pembimbing 1:

Theresia Wati, S.Kom., MTI.



Pembimbing 2 :

Anita Muliawati, S.Kom., MTI.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM

NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir :
4 Juni 2026

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *Learning Management System* (LMS) pada Kursus Bahasa Asing Khrufai Berbasis Web” guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, serta segala bentuk kasih sayang dan fasilitas selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, arahan, saran, bimbingan, serta koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga telah memberikan panduan, saran, serta dukungan berharga kepada penulis selama proses penelitian ini.
6. Bapak Novi Trisman Hadi, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Seluruh jajaran civitas akademika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun kontribusinya sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik demi perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis web di bidang pendidikan.

RANCANG BANGUN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PADA KURSUS BAHASA ASING KHRUFAI BERBASIS *WEB*

Muhammad Satya Rizky Saputra

ABSTRAK

Kursus Bahasa Asing Khrufai masih menggunakan sistem manual untuk mengelola nilai, absensi, dan materi pembelajaran melalui berbagai *platform* seperti Google Form, Excel, dan WhatsApp. Kondisi ini menyebabkan proses administrasi menjadi tidak terpusat dan sulit dipantau. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Learning Management System* (LMS) berbasis web dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) agar seluruh kegiatan belajar dapat terintegrasi dalam satu sistem. LMS ini dirancang untuk memudahkan pengajar dalam mengelola materi dan nilai, serta membantu siswa mengakses informasi pembelajaran secara teratur. Metode RAD digunakan melalui tahapan perencanaan kebutuhan, perancangan bersama pengguna, konstruksi, dan implementasi sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara cepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang dibangun mencakup fitur pengelolaan kelas, distribusi materi, absensi, tugas, kuis, dan pengolahan nilai dalam satu *platform* terpusat. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem berhasil mengotomatisasi dan mengintegrasikan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara manual. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) menghasilkan tingkat penerimaan sebesar 88,57% pada guru, 83,71% pada siswa, dan 80% pada admin, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 85,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan dengan baik oleh pengguna dan mampu memenuhi kebutuhan fungsional pembelajaran di Kursus Khrufai. Dengan demikian, LMS yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran dan administrasi secara lebih efektif, terstruktur, dan mudah diakses.

Kata kunci: Rancang Bangun, Pendidikan, *Learning Management System*, RAD, Kursus Bahasa, *Web*

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) FOR KHRUFai LANGUAGE COURSE

Muhammad Satya Rizky Saputra

ABSTRACT

Khrufai Foreign Language Course still uses manual methods to manage grades, attendance, and learning materials through various platforms such as Google Forms, Microsoft Excel, and WhatsApp. This condition causes administrative processes to be fragmented and difficult to monitor. This study aims to develop a web-based Learning Management System (LMS) using the Rapid Application Development (RAD) method to integrate all learning activities into a single system. The LMS is designed to assist instructors in managing learning materials and student grades while enabling students to access learning information in an organized manner. The RAD method is implemented through the stages of requirements planning, user design, construction, and implementation, allowing the system to be developed efficiently and in accordance with user needs. The developed system includes features for class management, material distribution, attendance tracking, assignments, quizzes, and grade processing within a centralized platform. The implementation results indicate that the system successfully automates and integrates learning processes that were previously conducted manually. User Acceptance Testing (UAT) yielded acceptance rates of 88.57% among teachers, 83.71% among students, and 80% among administrators, with an overall average acceptance rate of 85.1%. These results demonstrate that the system is well accepted by users and effectively fulfills the functional requirements of the learning process at Khrufai. Therefore, the developed LMS can support learning and administrative activities in a more effective, structured, and accessible manner.

Keywords: Design and Development, Education, Learning Management System, Language Course, RAD, Web

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Sistem Informasi	5
2.2. <i>Learning Management System</i>	5
2.2.1. <i>Course Management</i>	6
2.2.2. <i>Attendance Management</i>	6
2.2.3. <i>Quiz Management</i>	7
2.3. Kursus	7
2.4. Metode RAD	8
2.4.1. Kelebihan RAD	9
2.4.2. Kekurangan RAD	9
2.5. UML	10
2.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.5.2. <i>Activity Diagram</i>	11
2.5.3. <i>Sequence Diagram</i>	11
2.5.4. <i>Class Diagram</i>	11
2.6. Website	12
2.7. HTML	13

2.8. CSS	13
2.9. <i>Framework</i>	13
2.10. Laravel	14
2.10.1. Kelebihan Laravel	14
2.10.2. Kekurangan Laravel	15
2.11. <i>Database</i>	16
2.11.1. MySQL	16
2.12. <i>User Acceptance Testing</i>	16
2.13. <i>Black Box Testing</i>	17
2.14. Penelitian Terdahulu	18
BAB III. METODE PENELITIAN	28
3.1. Tahapan Penelitian	28
3.1.1. Identifikasi Masalah	28
3.1.2. Pengumpulan Data	29
3.1.3. Perencanaan Kebutuhan (<i>Requirements Planning</i>)	29
3.1.4. Desain Sistem (<i>System Design</i>)	29
3.1.5. <i>Coding</i>	30
3.1.6. Pengujian (<i>Testing</i>)	30
3.1.7. Implementasi (<i>Implementation</i>)	31
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	31
3.2.1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	32
3.2.2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian	32
3.4. Jadwal Penelitian	32
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Profil Lembaga	33
4.1.1. Visi dan Misi	33
4.1.2. Struktur Organisasi dan Pengelola	33
4.1.3. Tugas, Pokok, dan Fungsi	34
4.2. Analisis Sistem Berjalan	34
4.2.1. Analisis Permasalahan	35
4.2.2. Proses Bisnis Sistem Berjalan	37
4.3. Rancangan Sistem Usulan	38
4.4. Rancangan Halaman Antar Muka	89

4.5. Implementasi Sistem	100
4.6. Pengujian	110
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1. Kesimpulan	118
5.2. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur penelitian.....	28
Gambar 4.1 Strukur organisasi.....	34
Gambar 4.2 Alur proses bisnis berjalan.....	37
Gambar 4.2 Use Case Sistem Usulan.....	41
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	57
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Verifikasi Pendaftaran</i>	57
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Kelola Pelajar</i>	58
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Kelola Guru</i>	58
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Manajemen Kelas</i>	59
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Kelola Kelas Saya</i>	59
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Upload Materi</i>	60
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Buat Kuis</i>	60
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Buat Tugas</i>	61
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Cek Kehadiran</i>	61
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Nilai Tugas</i>	62
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Kelola Sertifikat</i>	62
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Daftar Kelas</i>	63
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Akses Kelas Saya</i>	63
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Unduh Materi</i>	64
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Kumpulkan Tugas</i>	64
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Kerjakan Kuis</i>	65
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Lihat Progres Belajar</i>	65
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram Unduh Sertifikat</i>	66
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram Logout</i>	66
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Login</i>	67
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Verifikasi Pendaftaran</i>	68
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Kelola Guru</i>	69
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Kelola Pelajar</i>	70
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Manajemen Kelas</i>	71
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Kelola Kelas Saya</i>	72
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Upload Materi</i>	73
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram Buat Kuis</i>	74
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Buat Tugas</i>	75

Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Cek Kehadiran	75
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Nilai Tugas	76
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Sertifikat	77
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Kelas	77
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Akses Kelas Saya	78
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Unduh Materi.....	78
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Kumpulkan Tugas	79
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Kerjakan Kuis	80
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Progres Belajar	81
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Unduh Sertifikat	81
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Logout	82
Gambar 4.44 <i>Class Diagram</i>	83
Gambar 4.45 Halaman <i>Login</i>	89
Gambar 4.46 Halaman <i>Login</i>	89
Gambar 4.47 Halaman Verifikasi Pendaftaran	90
Gambar 4.48 Halaman Manajemen Guru.....	90
Gambar 4.49 Halaman Manajemen Pelajar	91
Gambar 4.50 Halaman Tambah/Buat Kelas	91
Gambar 4.51 Halaman <i>Enroll</i> Pelajar kedalam Kelas	92
Gambar 4.52 Halaman Kelas Saya (Guru/Pengajar).....	93
Gambar 4.53 Halaman Tambah Materi	93
Gambar 4.54 Halaman Kehadiran.....	94
Gambar 4.55 Halaman Buat/Tambah Kuis Baru	94
Gambar 4.56 Halaman Tambah Soal Kuis	95
Gambar 4.57 Halaman Buat Tugas Baru	95
Gambar 4.58 Halaman <i>Generate</i> Sertifikat	96
Gambar 4.59 Halaman Rekap Nilai Kelas	96
Gambar 4.60 Halaman Kelas Saya (Pelajar).....	97
Gambar 4.61 Halaman Mengumpulkan Tugas	97
Gambar 4.62 Lihat Progres Belajar	98
Gambar 4.63 Halaman Mengerjakan Kuis.....	98
Gambar 4.64 Halaman Penilaian Tugas.....	99
Gambar 4.65 Halaman Sertifikat Saya (Pelajar).....	99
Gambar 4.66 Halaman <i>Login</i>	100

Gambar 4.67 Halaman Pendaftaran.....	100
Gambar 4.68 Halaman Verifikasi Pendaftaran	101
Gambar 4.69 Halaman Manajemen Guru.....	101
Gambar 4.70 Halaman Manajemen Pelajar	102
Gambar 4.71 Halaman Tambah/Buat Kelas.....	102
Gambar 4.72 Halaman <i>Enroll</i> Pelajar kedalam Kelas.....	103
Gambar 4.73 Halaman Kelas Saya (Guru/Pengajar).....	103
Gambar 4.74 Halaman Tambah Materi	104
Gambar 4.75 Halaman Kehadiran.....	104
Gambar 4.76 Halaman Buat/Tambah Kuis Baru	105
Gambar 4.77 Halaman Tambah Soal Kuis	105
Gambar 4.78 Halaman Buat Tugas Baru	106
Gambar 4.79 Halaman <i>Generate</i> Sertifikat	106
Gambar 4.80 Halaman Rekap Nilai Kelas	107
Gambar 4.81 Halaman Kelas Saya (Pelajar).....	107
Gambar 4.82 Halaman Mengumpulkan Tugas.....	108
Gambar 4.83 Lihat Progres Belajar	108
Gambar 4.84 Halaman Mengerjakan Kuis.....	109
Gambar 4.85 Halaman Penilaian Tugas.....	109
Gambar 4.86 Halaman Sertifikat Saya (Pelajar).....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terdahulu	18
Tabel 3.3 Bobot skala likert.....	31
Tabel 3.4 Kategori.....	31
Tabel 3.5 Jadwal Penelitian	32
Tabel 4.4 Narasi <i>Use Case</i> Login.....	41
Tabel 4.5 Narasi <i>Use Case</i> Verifikasi Pendaftaran.....	42
Tabel 4.6 Narasi <i>Use Case</i> Kelola guru	43
Tabel 4.7 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Pelajar	43
Tabel 4.8 Narasi <i>Use Case</i> Manajemen Kelas.....	44
Tabel 4.9 Narasi Lihat Rekap Nilai	45
Tabel 4.10 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Kelas Saya.....	46
Tabel 4.11 Narasi <i>Use Case Upload</i> Materi	46
Tabel 4.12 Narasi <i>Use Case</i> Buat Kuis	47
Tabel 4.13 Narasi <i>Use Case</i> Buat Tugas	48
Tabel 4.14 Narasi <i>Use Case</i> Cek Kehadiran	49
Tabel 4.15 Narasi <i>Use Case</i> Nilai Tugas.....	49
Tabel 4.16 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Sertifikat.....	50
Tabel 4.17 Narasi <i>Use Case</i> Daftar Kelas.....	51
Tabel 4.18 Narasi <i>Use Case</i> Akses Kelas Saya.....	52
Tabel 4.19 Narasi <i>Use Case</i> Unduh Materi	52
Tabel 4.20 Narasi <i>Use Case</i> Kumpulkan Tugas.....	53
Tabel 4.21 Narasi <i>Use Case</i> Kerjakan Kuis	54
Tabel 4.22 Narasi <i>Use Case</i> Lihat Progres Belajar	55
Tabel 4.23 Narasi <i>Use Case</i> Unduh Sertifikat	55
Tabel 4.24 Narasi <i>Use Case Logout</i>	56
Tabel 4.25 Tabel <i>User</i>	83
Tabel 4.26 Tabel <i>Registration</i>	84
Tabel 4.27 Tabel <i>Courses</i>	84
Tabel 4.28 Tabel <i>Classes</i>	85
Tabel 4.29 Tabel <i>Meetings</i>	85
Tabel 4.30 Tabel <i>Materials</i>	85
Tabel 4.31 Tabel <i>Quizzes</i>	86
Tabel 4.32 Tabel <i>Questions</i>	86

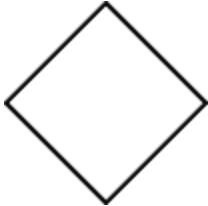
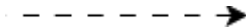
Tabel 4.33 Tabel <i>Assignments</i>	86
Tabel 4.34 Tabel <i>Assignment_Submissions</i>	87
Tabel 4.35 Tabel <i>attendances</i>	87
Tabel 4.36 Tabel <i>Certificates</i>	87
Tabel 4.37 Tabel <i>Skilss</i>	88
Tabel 4.38 Tabel <i>Announcements</i>	88
Tabel 4.39 Tabel <i>Quiz_Scores</i>	88
Tabel 4.40 <i>Blackbox Testing</i>	110
Tabel 4.41 Bobot Penilaian	114
Tabel 4.42 Kategori	114
Tabel 4.43 Hasil UAT Guru/Pengajar	115
Tabel 4.44 Hasil UAT Pelajar	115
Tabel 4.45 Hasil UAT Admin	116
Tabel 4.46 Rekapitulasi Hasil UAT	117

DAFTAR LAMPIRAN

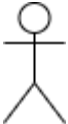
Lampiran 1. Tabel Wawancara	124
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara	127
Lampiran 3. Pengujian	127
Lampiran 4. Turnitin	127

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Flowchart

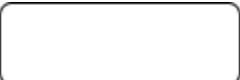
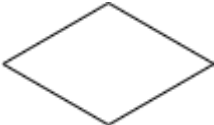
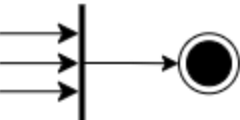
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start/End</i>	Menyatakan awal dan akhir proses
	<i>Process</i>	Menyatakan proses yang dilakukan
	<i>Process Description</i>	Memberikan keterangan untuk setiap tahapan proses
	<i>Decision</i>	Memberikan keterangan pengkondisian untuk dua pilihan
	<i>Flow</i>	Memberikan keterangan alur antar proses
	<i>Flow Description</i>	Menyatakan alur antar proses dan deskripsi setiap proses

B. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan aktor sebagai pengguna sistem
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan fitur yang ditampilkan oleh sistem

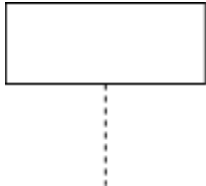
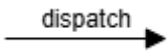
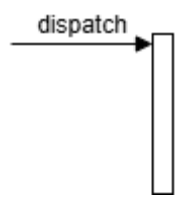
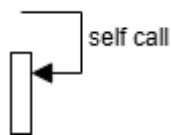
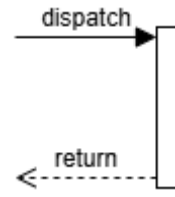
	<i>Association</i>	Menghubungkan antara aktor dan <i>use case</i>
	<i>Include</i>	Menunjukkan aksi yang harus dilakukan berkaitan dengan aksi/fitur utama
	<i>Extend</i>	Menunjukkan aksi opsional yang dapat dilakukan berkaitan dengan fitur utama

C. Simbol *Activity Diagram*

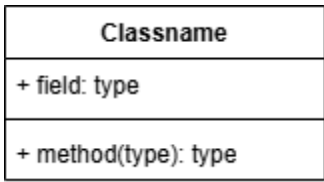
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Menggambarkan titik mula kegiatan dalam sistem
	<i>Activity</i>	Menggambarkan aksi dari suatu proses
	<i>Decision</i>	Menggambarkan percabangan atau kondisi lebih dari 1 kemungkinan (Ya atau Tidak)
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan aliran kerja antar aktivitas satu dan berikutnya
	<i>Join Node</i>	Menggabungkan beberapa aktivitas menjadi satu kembali
	<i>Final Point</i>	Menggambarkan titik selesai suatu kegiatan

D. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Aktor</i>	Menggambarkan aktor yang terlibat dalam sistem

	<i>Object / Lifeline</i>	Menggambarkan objek yang berinteraksi dengan aktor
	<i>Synchronous Message</i>	Menunjukkan pesan yang dikirim dari satu objek ke objek lain
	<i>Activation Bar</i>	Meneruskan respon suatu objek terhadap objek lainnya
	<i>Self-Message / Self-Call</i>	Menunjukkan pemanggilan internal
	<i>Return Message</i>	Mengembalikan respon atas respon sebelumnya

E. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Menggambarkan objek dalam basis data
	<i>Association Line</i>	Menunjukkan hubungan antar <i>class</i>